

УДК 376-056.264:004

К вопросу об использовании компьютерных игр в логопедической работе с младшими школьниками с тяжелыми нарушениями речи

Н.В. Чемоданова

В теории и практике логопедии накоплен определённый теоретический материал и опыт применения информационных технологий (О.И. Кукушкина, Т.К. Королевская, Ю.Б. Зеленская, Е.Л. Гончарова, О.Е. Грибова, А.А. Филипович и др.). Однако, несмотря на научно-методическую обоснованность разработки специальных компьютерных инструментов и их дифференцированного использования в коррекционно-развивающей работе, в современной логопедической практике широко используются так называемые неспециализированные программы, представленные доступными большинству педагогов обучающими компьютерными играми.

Применение обучающих компьютерных игр, по мнению ряда исследователей [1; 2], является одним из направлений компьютеризации образования. Считается, что игра, как один из наиболее усвоенных видов деятельности младших школьников, позволяет повысить положительную мотивацию учения, активизировать познавательную деятельность, органично включить детей младшего школьного возраста в качественно новую, формирующуюся учебную деятельность [3]. В логопедической работе с детьми младшего школьного возраста с целью формирования речевых умений и навыков, повышения мотивации к изучению языковых закономерностей, развития навыков самоконтроля и т.п. преимущественно используются дидактические игры, построенные по специальным правилам для достижения коррекционно-развивающих задач. Однако есть мнение, что в современном образовании значение игры всё чаще рассматривается как *исключительно* дидактическое, не принимая во внимание тот факт, что «обыгрывание» учебного процесса вовсе не является игрой [4]. Такие игры должны рассматриваться, в первую очередь, как обучающие ситуативно-вариативные

упражнения, создающие возможность многократного закрепления образца действия в процессе совершенствования первично приобретенного умения и формирования навыка при усвоении алгоритмов применения полученных знаний [5]. Е.О. Смирнова подчеркивает, что в большинстве случаев игры, которым приписывается название «развивающих», представляют собой наборы для знакомства с новой информацией и тренировки каких-либо навыков, что свидетельствует о том, что развитие ребенка понимается исключительно как расширение кругозора и освоение навыков [4, с. 8]. Развивающая игра – это не любые действия с дидактическим материалом и не игровой приём на учебном занятии. Настоящая развивающая игра связана с удовольствием и интересами ребенка, отражающаяся и выражающаяся в детской инициативности и самостоятельности. В ситуации развивающей игры для ребенка, сталкивающегося с затруднениями, очевидна необходимость приобретения новых знаний и способов действия [4].

Некоторые исследователи ставят под сомнение возможность употребления термина «игра» для обозначения интерактивных мультипликационных компьютерных программ. Не отрицая наличия занимательности сюжета и привлекательности оформления, можно выделить следующие отличия компьютерной игры от игры как таковой: на компьютере ребенок всегда работает с символами, при этом основная активность происходит в умственном плане; действия ребенка определяются содержанием компьютерной программы и ориентированы чаще на выигрыш, на получения «приза»; ребенок изначально не занимает активную позицию, т.к. смысл его деятельности определяется задачами, которые перед ним ставит компьютерная программа [6].

В случае использования компьютерной игры в качестве обучающей, дидактической в системе логопедической работы, при организационной и контролирующей активности учителя-логопеда к вышеперечисленным особенностям добавляется необходимость осуществлять умственные действия для решения учебной задачи, пусть и завуалированной игровым сюжетом. Это

может отразиться на эмоциональной привлекательности игры для ребенка, что приведёт к снижению её значения как инновационного компьютерного средства обучения.

Возможно, интуитивно дети чувствуют это несоответствие названия содержанию, о чем свидетельствуют результаты проведенного нами опроса 60-ти младших школьников г. Минска, в том числе с тяжелыми нарушениями речи: среди перечисленных детьми популярных компьютерных игр не было названо ни одной обучающей! Пальму первенства среди мальчиков занимают многочисленные «стрелялки» и «гоночки», среди девочек – «компьютерные раскраски» и развлекательные компьютерные игры, например, WinxClub. При этом 40% детей играют в игры с довольно агрессивным сюжетом («Бешеная корова», «Зомби-ферма» и т.п.). Только 10% опрошенных младших школьников использует в свободное время другие возможности компьютера для продуктивной деятельности: самостоятельно рисует, читает электронные книги, слушает аудиосказки, набирает тексты, работает с простыми компьютерными средствами по созданию анимации. При этом абсолютное большинство младших школьников (97%) уверены, что компьютеру не место в школе, т.к. детям он необходим для игры и будет отвлекать от учёбы не только детей, но и учителей. На наш взгляд, это отражает отношение детей к компьютерным программам как к игрушке, а не мощному информационно-коммуникационному средству обучения, и сформировалось такое отношение не без участия взрослых – педагогов и родителей.

Обращает на себя внимание неопределённость санитарно-гигиенических и психолого-педагогических требований к содержанию, оформлению и использованию обучающих компьютерных игр. В специальной медицинской, психологической, педагогической литературе отсутствуют сведения о достоверной безопасности компьютерных продуктов, используемых в работе (в том числе и логопедической) с детьми разного возраста. По мнению многих педагогов и родителей, компьютерные игры с указанием «обучающие и развивающие» безоговорочно могут использоваться в качестве педагогического

средства, «поскольку исходно выполнены в занимательной и доступной форме» [2, с. 13]. Однако в настоящее время выпуск, создание, распространение и использование компьютерных продуктов для детского населения ничем не ограничивается: на электронные учебные издания не распространяется ни действие технического регламента, ни санитарно-гигиенические требования [7, 8]. Гигиенические требования содержат указание на то, что продолжительность непрерывной работы, например, для детей 5 лет не должна превышать 7 мин., но четко не определяют самого младшего возраста для знакомства с компьютером [9]. В действительности многие обучающие компьютерные игры, в том числе используемые в логопедической работе, часто вообще не имеют возрастного ограничения: он или не указан (ограничиваясь пометкой «для девочек» и т.п.), или крайне занижен («для детей от двух лет»). При отсутствии авторства компьютерного продукта возникает сомнение в действительности его «развивающего» и «обучающего» эффекта. Почти на всех детских играх не указано временное ограничение, рекомендованное гигиеническими требованиями при работе с компьютерами, а многие игры построены таким образом, что только вступительная заставка или анимированные переходы занимают 5 минут! Дидактическая наглядность, предъявляемая детям с помощью компьютерного дисплея, часто не соответствует возрастным и психологическим особенностям зрительного восприятия детей (мелкий шрифт, слишком яркие или тусклые картинки, зашумленность фона лишними деталями, раскрытие рабочего окна программы только на часть монитора, слишком громкая ритмичная сопровождающая музыка, навязывающая темп игры и т.п.). Учитывая ограниченность по времени логопедических занятий, частого несоответствия кабинета для таких занятий гигиеническим требованиям, предъявляемым к помещениям для эксплуатации компьютера, нередкого игнорирования гигиенических требований к монитору самого компьютера, можно представить опасность использования компьютерных продуктов для здоровья детей. При этом в специальной литературе имеются сведения об особенностях психического развития детей

с тяжелыми нарушениями речи. Так, А.Н. Корнев [10] указывает на наличие у детей с нарушениями речи снижения когнитивных ресурсов, умственной продуктивности; нарастания склонности к аффективному типу реагирования, усиления эмоциональной лабильности и аффективной неустойчивости; невротических реакций на трудности. Исследователь подчеркивает, что «недостаток речевых коммуникативных способностей ставит детей с нарушениями речи в особую ситуацию в социуме, которая для многих является психотравмирующей. В случае наличия дополнительных психотравмирующих факторов в семье или школе и повышенной фрустрационной уязвимости это приводит к формированию у них невротических расстройств» [10, с.36]. Массовые компьютерные игры, пусть даже обучающие и развивающие, но созданные без учета индивидуальных психических и речевых особенностей детей с тяжелыми нарушениями речи, в случае бесконтрольного и ничем неограниченного использования в логопедической работе, могут превратиться в такой дополнительный психотравмирующий фактор.

В условиях современной жизни информационные технологии проникают во все сферы деятельности как взрослых, так и детей. Современного ребенка интересует и привлекает компьютер и деятельность с ним. С целью минимизации возможных опасностей, сопряженных для детей с работой на компьютере, учителя-логопеды должны уметь критически оценивать и выбирать из широкого спектра информационно-компьютерных технологий те, которые возможно использовать с максимальными результатами, а не ограничиваться лишь массовыми компьютерными играми. Это повышает требования как к информационно-компьютерной грамотности педагогов, так и к содержанию и построению самих компьютерных продуктов, используемых в работе с детьми с тяжелыми нарушениями речи.

Литература:

1. Ельмикеев, О.Р. Педагогические основы применения компьютерных игр в образовательном пространстве: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / О.Р. Ельмикеев; Марийский гос. пед. ин-т. – Йошкар-Ола, 2004. – 18 с.

2. Исайкина, М.А. Компьютерные игры как средство формирования иноязычной речевой деятельности младших школьников: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / М.А. Исайкина; Саратов. гос. ун-т. – Саратов, 2004. – 21 с.
3. Селевко, Г.К. Игровые технологии / Г.К. Селевко // Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. – М., 2006. – Т. 2. – С. 198 – 217.
4. Смирнова, Е.О. Лучшие развивающие игры / Е.О. Смирнова. – М.: Эксмо, 2010. – 240 с.
5. Сергеева, И.А. Дидактическая игра в процессе формирования у младших школьников учебных умений и навыков: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / И.А. Сергеева; Моск. гос. пед. ун-т. – М., 1998. – 16 с.
6. Коркина, А.Ю. Критерии психологической оценки компьютерных игр и развивающих компьютерных программ / А.Ю. Коркина // Психологическая наука и образование. – 2008. – № 3. – С. 20–28.
7. О безопасности продукции, предназначенной для детей и подростков : ТР ТС 007/2011. – Введ. 01.07.12. – Минск: Комиссия таможенного союза, 2011. – 60 с.
8. Санитарные нормы, правила и гигиенические нормативы «Гигиенические требования безопасности к отдельным видам продукции для детей, их производству и реализации»: СанПиН от 14.11.2011 № 114. – Введ. 01.01.12. – Минск: Министерство здравоохранения Республики Беларусь, 2011. – 62 с.
9. Гигиенические требования к видеодисплейным терминалам, электронно-вычислительным машинам и организация работы // Министерство здравоохранения Республики Беларусь [Электронный ресурс]. – 2000. – Режим доступа : http://minzdrav.gov.by/ru/static/acts/tehnicheskie/teksty/gigiena_truda-sanpin. – Дата доступа : 10.05.2012
10. Корнев, А.Н. Системный анализ психического развития детей с недоразвитием речи: автореф. дис. ... докт. псих. наук: 19.00.04 / А.Н. Корнев; СПб. гос. ун-т. – СПб., 2006. – 45 с.